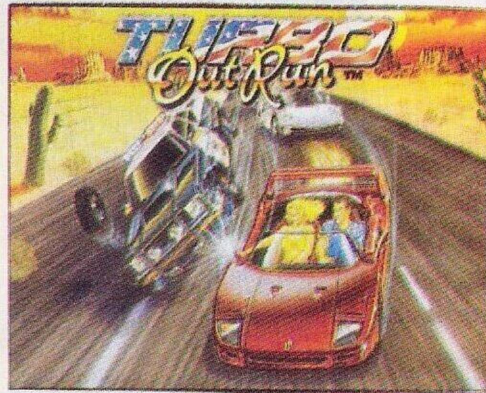


OS JOGOS NO COMPUTADOR

35

"TURBO OUTRUN"



Está de volta o mais popular jogo de condução de sempre.

O famoso «Outrun».

Nas máquinas o sucesso foi estrondoso, os gráficos eram fenomenais, o som uma autêntica loucura e a velocidade era vertiginosa.

Enfim, todos os componentes estavam em perfeita harmonia.

Mas, mais uma vez, a conversão das «arcades» para os microcomputadores foi um falhanço em grande.

Os gráficos ficaram o mais fiéis possível mas a animação, coitada, essa ficou para trás e nestes casos não há salvação possível.

Porém, a fama do jogo foi o suficiente para vender milhares de cópias, só na primeira semana do lançamento.

Imaginem só o desapontamento dos compradores!

Passaram dois anos e «Outrun» ressurge com novas características.

O bom Ferrari Testarossa foi substituído pelo magnipotente F 40 (também Ferrari) que atinge as 202 m.p.h.

Os cinco níveis iniciais foram prolongados para dezasseis.

Quanto à história, quem precisa de tais luxos, o importante é pisar o acelerador, mas ao que parece há um argumentozito por detrás desta emocionante corrida.

O rival do nosso protagonista lançou um desafio, em que conseguia vencer-nos numa perigosíssima e longa corrida através de quatro estados (dos Estados Unidos da América).

O ponto de partida é New York e a chegada Los Angeles.

Claro que o carro do nosso rival só podia ser o Porsche 959,0 já eterno habitual competidor do F

40.

Não é a primeira vez que estes dois carros competem em jogos de computador, o mesmo já tinha acontecido no «Test Drive 2» mas, geralmente, o Ferrari costuma ser o héroi da fita.

Por cada estado temos a oportunidade de ampliar a potencialidade do nosso carro.

Podemos adquirir pneus superadrentes, turbo «boost» especial ou até mesmo um motor com mais capacidade.

No nosso itinerário passamos por inúmeras cidades norte-americanas (16 no total), entre elas destacam-se New York, Washington, Indianopolis, Memphis, Miami, etc...

«Turbo Outrun» é, também, em certos aspectos uma mistura de outros jogos anteriores.

É semelhante com o «Crazy Cars» devido à travessia dos EUA. Tem, também, características do «Test Drive 2» para competição do F40 com o Porsche 959 e «Chase H.Q.» porque já podemos dar umas «cacetadinhas», ou seja, uns encostos aos carros e obstáculos que se nos deparam no caminho.

Lembram-se da loirinha que se sentava ao nosso lado?

Bem, em «Outrun» ela nunca nos abandonou, sempre nos apoiou, desde o princípio ao fim da corrida.

Mas o mesmo não pode acontecer em «Turbo Outrun». Se formos muito desleixados e sofreremos muitos acidentes, não tarda nada que a nossa bela companhia

passe para o outro lado, junto do tal tipo que conduz o Porsche.

Não foi só o aspecto exterior que mudou no novo «Outrun».

No princípio podemos escolher entre mudanças automáticas e manuais.

Quanto tal escolha é feita, chega uma equipa de mecânicos que faz todas as alte-

rações desejadas.

De facto é uma cena animada, simples, mas que ficou muito bem conseguida dando assim mais vida ao jogo.

O já tradicional «prego a fundo» nem sempre funciona, isto porque o motor pode sobreaquecer.

E quando atinge a temperatura máxima dá-se o «overheat» e o carro estampa-se.

Os gráficos estão em perfeita harmonia com a animação.

Além do nosso poderoso F 40 existem ainda uma série de veículos, camiões, jipes, Mercedes, o Porsche do nosso arqui-rival e os indesejáveis carros da polícia, entre outros...

Em relação ao som, o jogo cai num profundo abismo de silêncio, mesmo na versão do 128 K.

Nã se houve um único pio, por isso quem gosta de música, o melhor a fazer é assobiar e cantarolar (tal como eu fiz) ou meter uma cassette de música no gravador.

Outra desvantagem do jogo é o sistema de carregamento dos níveis mas, para combater esse problema, dispomos de vários créditos. Ou seja, quando o jogo acaba podemos prosseguir, mas, quando se acabarem os créditos, lá temos que rebobinar tudo.

Seja como for, «Turbo Outrun» vale muito mais do que o seu antecessor.

Para quem gosta de emoções ao volante encontrará neste «Outrun» renovado um parceiro à altura.

Nome: **Turbo Outrun**
Género: **Ação**
Gráficos: **86%**
Dificuldade: **40%**
Som: **Nulo**
Apreciação Global: **A Comprar**

A SECÇÃO

E como se já vai tornando um hábito a secção do leitor encontra aqui um espaço muito privilegiado. Sem mais demora iniciemos com a carta do **Paulo Sérgio** que nos diz para dar uns murros (bem de leve) no teclado para obter vidas infinitas no «Humphrey». Essa é a melhor que temos ouvido, agora para vidas infinitas utiliza-se murros. Caro Paulo, custa-me muito dizer mas se continuas a usar esses métodos bárbaros o teu computador tem os dias contados. Não é bem mais prático recorrer a truques mais simples como os «pokes»? Faz o que entenderes mas não te esqueças que os arranjos aos teclados são os mais caros.

Passemos para o **Mário José Soares** que, além de ser possui-

"POKES"

E aqui estamos nós para mais uma sessão de «pokes». Uns são novos, outros não, mas é o que se vai arranjando:

Pacmania – 10 Clear 32768:
Load “ “ Code: Poke 24363,181
20 Poke 24390,95: Poke
24364,95: Poke 24389,181
30 For N=24501 To 24507:
Read A: Poke N,A: Next N
40 Data 175, 50, 69, 137, 195,
48, 117

50 Randomize Usr 24300
Navy Moves (1.ª Parte) – Poke
49962,0

Yogi Bear – Poke 35912,0
After the War – Poke 48950,0
(Vidas infinitas na 1.ª parte)
Poke 49001,0 (Vidas inf. na 2.ª
parte)

Dark Side – Poke 47638,0
Operation Wolf – Poke
40710,0

Cyberoid 2 – Na definição do
teclado escolhemos «ORGY»

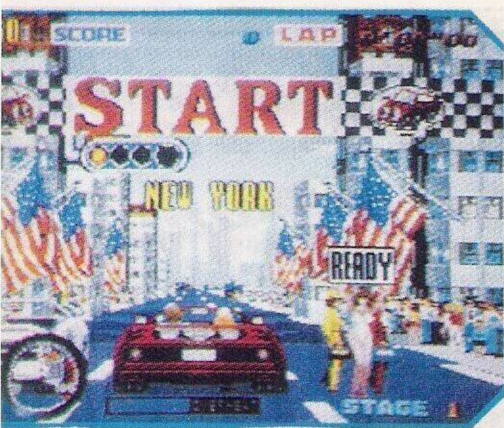
Thunder Blade – Poke
36515,20

Tarzan – Poke 51185,189
Out Run – Poke 39204,0

Vigilante – Poke 48735,0
Bionic Commando – Poke
34690,0

I.K. + – Poke 32857,175: Poke
32858,201

Hysteria – Poke 44607,0



O LEITOR

dor de um compatível Spectrum, está interessado em trocar jogos por correspondência (o Mário tem cerca de 400 títulos), eis o seu endereço: Bairro Municipal, 1.º Esquerdo, 8650 Vila do Bispo, Algarve.

O **Luís Manuel** gostava de ter um computador e pagá-lo em prestações pois não tem poderes económicos para despesas muito elevadas. De facto, no teu caso, um computador pode ser a «ferramenta» ideal para te distraíres. O único conselho que te podemos dar é que telefones a algumas casas comerciais para te informares sobre as condições de pagamento. Resta-te ainda outra alternativa, como agora os computadores de 16 bits têm vindo a ocupar o mercado nacional como

consequência os já antigos Spectrum entraram numa decaída e por essa razão há muitos computadores destes à venda e por preços bem em conta (em segunda mão).

Terminamos este espaço com a carta do **Hélder** (que assinou como anónimo mas, pôs o nome no remetente da carta). O **Hélder** critica, critica e ainda critica. Temos de admitir que tens razão em alguns pontos, mas noutros estás redondamente enganado.

O objectivo desta rubrica é, em primeiro lugar, divulgar os videojogos existentes no mercado, mas nunca deixámos de apoiar o «software» nacional.

Não tem sentido ensinarmos a programar num espaço como o nosso, para isso existem cursos e

livros. Lá por estares mal de finanças não te sintas inferior, faz um pequeno esforço e compra um livro, afinal não é o fim do mundo.

O teu principal problema é queres fazer muito com poucas bases de conhecimento. Faz-me lembrar um poema de Camões que começava da seguinte maneira: «Perdigão, que o pensamento subiu a um alto lugar, perde a pena do voar, ganha a pena do tormento...» Tens de ter mais calma para aprenderes a programar, o melhor é adquirires alguns livros.

Notícias

Aproveitamos este pequeno espaço para divulgar algumas notícias soltas.

Em primeiro lugar queremos dizer que na próxima edição está de volta o **Graphic Adventure Creator**.

Temos, também, um programa utilitário totalmente programado por portugueses.

As urnas do melhor jogo de 89 e da década de 80 ainda continuam abertas.

Até à data quem vai no comando em ambas as categorias é o «Batman, the Movie». Temos reparado que a memória dos votantes é muito curta, têm tendência para escolher os jogos mais recentes. E os antigos? Não é por isso que deixaram de ser bons. Quantas vezes, por exemplo, na minha opinião, o «Great Escape» chega para todos os «Batmans»! Mas, enfim, a escolha é vossa.

Desolator – Poke 34177,255
Sidewize – Poke 36538,255
Tuareg – 10 Load “ “ Code: Randomize Usr 59999: Load “ “ Code
 20 Poke 65136,30: Poke 65137,255
 30 For N = 65310 To 65320: Read A: Poke N, A: Next N: Randomize Usr 65100
 40 Data 62, 201, 50, 117, 149, 50, 3, 162, 195, 205, 139
The Deep – 10 Load “ “ Code: For F = 64000 To 64036: Read A: Poke F, A: Next F
 20 Randomize Usr 64000
 30 Data 49, 191, 93, 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27
 40 Data 205, 86, 5, 55, 62, 255, 221, 33, 192, 93, 17, 64, 156
 50 Data 205, 86, 5, 33, 164, 230, 54, 0, 195, 193, 93
Rick Dangerous – Poke 58356,0
Return of Jedi – Poke 27680,0
Jail Break – 10 Load “ “ Code
 20 For N = 29761 To 29766: Read A: Poke N, A: Next N
 30 Randomize Usr 29696
 40 Data 62, 200, 50, 38, 207, 233
Dragon Ninja – Poke 43455,8: Poke 38918,0: Poke 38684,1
Wec le Mans – Poke 26110,34
StormLord – Poke 56877,127: Poke 56877,201: Poke 56890,255



Spooked – Poke 60504,255
Die Alien Slime – Poke 32855,24: Poke 33227,195
Robocop – Poke 25917,0: Poke 25424,0: Poke 25795,0: Poke 34039,0
Double Dragon – Poke 37693,0: Poke 37815,0: Poke 37813,0: Poke 37794,0
Arkos – 1.ª Fase – Poke 56927,201: Poke 52074,201
 2.ª Fase – Poke 52083,201
 3.ª Fase – Poke 56927,201: Poke 51529,201

The Secret Armour of Antirad – Poke 23309,201
Fernando Martin Basket – Poke 31813,0: Poke 31735,0: Poke 31815,255
Gryzor – Poke 33015,255
Steet Hawk – Poke 38899,0: Poke 39910,0: Poke 40623,0: Poke 37787,0
Terramex – Poke 36844,255
U.C.M. – Poke 36337,0: Poke 43734,0
OverLander – 10 Clear 24999: Load “ “ Screen\$: Load “ “ Code
 20 Load “ “ Code: Cls

30 For F = 63620 To 63640: Read A: Poke F, A: Next F
 40 Data 175, 50, 184, 106, 50, 160, 106, 50, 62, 125, 62
 50 Data 255, 50, 238, 239, 195, 0, 91, 225, 251, 201
 60 Load “ “ Code: Randomize Usr 63488

E por hoje acabámos com os «pokes».

Agradecemos aos leitores **Alexandre Anselmo**, **Inézio Guerra** e **Henrique Silva** por terem contribuído para este espaço.

Para a próxima semana cá estaremos de novo.

Até lá continuem sempre a escrever-nos para:

«Correio da Manhã»,
 «Os Jogos no Computador»
 R. Mouzinho da Silveira, 27
 1200 Lisboa.

